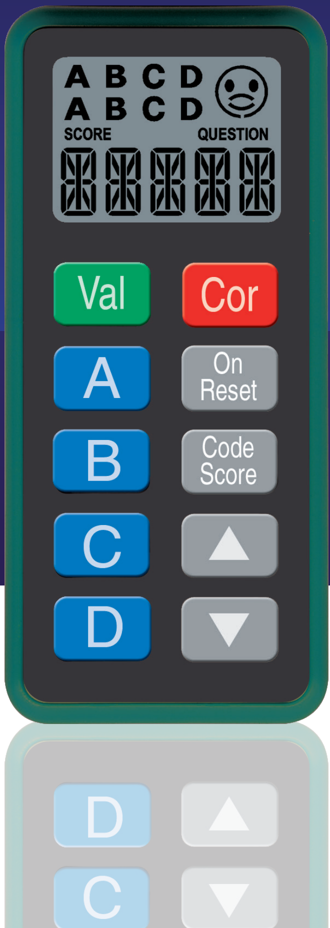
# Manuel d'utilisation

# Boîtier QuizCo

## TESTS ASSR1 • ASSR2 • ASR • QUIZ




Boîtier conforme

Quiz, test, QCM

QUIZCo.

Mail : quizco84@yahoo.fr

# Informations générales

Un boîtier **simple d'utilisation et rapide à mettre en œuvre**, car il ne nécessite aucun matériel, ni logiciel, ni PC pour passer les tests.

Ce mode d'emploi est également sur le CD-ROM fourni avec les boîtiers.

Le boîtier n'a pas de touche OFF : **il s'éteint automatiquement si aucune activité pendant 2 minutes.**

## CE BOÎTIER PERMET :

- De faire **les tests ASSR1, ASSR2 et ASR.**
  *Voir chapitre « Mode d'emploi Tests ASSR1, ASSR2 et ASR » page 3.*
- De faire **des QUIZ créés par l'enseignant** et quel que soit le domaine d'application.

L'enseignant crée ses Quiz à l'aide du petit logiciel GE3, qui est dans le CD-ROM fourni avec les boîtiers.
*Voir chapitres « Mode d'emploi logiciel GE3 » page 4 et « Exemple de création de QUIZ » page 6.*

Et les élèves réalisent les quiz de l'enseignant avec le boîtier QUIZCo.
*Voir chapitre « Mode d'emploi QUIZ » page 8.*

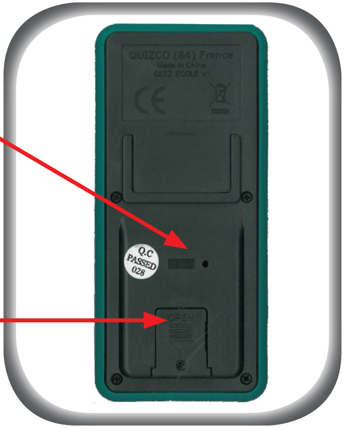
## RANGEMENT :



**La découpe de la mousse de la valise de rangement des boîtiers permet d'éviter de bloquer le clavier.**

## A L'ARRIÈRE DU BOÎTIER :

- Pour la première utilisation, il faut retirer la languette de protection de pile.
- Si le boîtier est bloqué (chute, etc…), ou ne s'allume pas, appuyer avec le doigt sur la trappe à pile et/ou enfoncer un trombone dans le petit trou marqué « RESET ». Le boîtier est à nouveau opérationnel.
- Si vous avez égaré votre mode d'emploi ou votre CD-ROM ou si votre PC n'arrive pas à lire le CD-ROM, tous les éléments : mode d'emploi en « .doc » et en « .pdf » et le logiciel « GE3.exe », peuvent être téléchargés sur le site www.quizco.fr
- Une seule pile bouton de 1,5 volts (réf. AG13 ou LR44).
  L'autonomie de la pile est de plus de 4000 séances de tests.




quizco84@yahoo.fr

# Mode d'emploi
# Tests ASSR1, ASSR2 et ASR




- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur On Reset .
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes. La touche On Reset rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- La fonction « **Reset** », en appuyant sur la touche On Reset pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

## POUR COMMENCER UN TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ _ »
- Entrer le code test (voir remarque 1) avec les touches : A B C D ▲ et ▼ .
- Cor pour corriger et Val pour valider.

## LE TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
- entrer la réponse,
- Cor pour corriger et Val pour valider (voir remarque 2).

## A LA FIN DU TEST :

- S'affiche « - - »
- Les touches ▲ et ▼ permettent d'afficher le score et le corriger *(voir remarque 3).*
- La touche Code Score affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

## REMARQUE 1 :

Les vidéos ASSR1, ASSR2 et ASR comportent un numéro de type : **2 lettres + 2 chiffres + « - » + 2 chiffres. Par exemple : AB01-03**. Le code test à saisir dans le boîtier correspond aux 4 premiers caractères du numéro de la vidéo (2 lettres + 2 chiffres), **AB01** dans notre exemple.

## REMARQUE 2 :

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après validation de la réponse (touche Val ), on passe automatiquement à la question suivante.
Pour tous les tests de type « EXERCICE », après validation de la réponse (touche Val ), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche. Appuyer sur la touche Val pour passer à la question suivante.

## REMARQUE 3 :

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

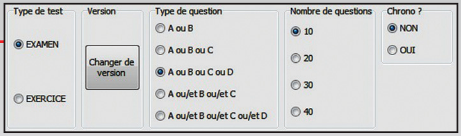
Pour tous les tests de type « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche uniquement le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse.

# Mode d'emploi logiciel GE3

## ENREGISTRER LE PROGRAMME

« **GE3.exe** » **sur votre PC**. Et double cliquez sur « GE3.exe ».

## CHOISISSEZ :




- **Le type de test :** EXAMEN *(corriger après le test)* ou EXERCICE *(corriger après chaque question)*, par exemple EXAMEN.
- **Le type de réponse :** « A ou B »… « A ou B ou C ou D »… « A et/ou B et/ou C » *(réponses multiples)*,par exemple A ou B ou C ou D.
- **Le nombre de questions :** 10, 20, 30 ou 40 questions, par exemple 10.

## LE LOGICIEL VOUS INDIQUE ALORS :

- **Le code test**, par exemple 2A0A.
- **La bonne réponse à utiliser pour chaque question, par exemple :**
  - bonne réponse à la question 1 : A
  - bonne réponse à la question 2 : C etc.…

Code Test : 2A0A

question 1 : A
question 2 : C
question 3 : C
question 4 : A
question 5 : A
question 6 : C
question 7 : B
question 8 : C
question 9 : B
question 10 : A

## CRÉEZ ALORS VOTRE QUIZ :

**Code test : 2A0A**
**Question n°1 :** la traduction de « why » ?
A : pourquoi
B : poids
C : ou
D : blanc
**Question n° 2 :** combien font « 3+18 » ?
A : 159
B : 12
C : 21
D : 15

Notez le code test indiqué par le logiciel GE3 au début du Quiz.

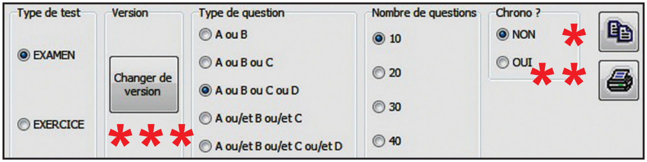
Pour chaque question, placez la bonne réponse indiquée dans le logiciel GE3 :

*Question 1 : A*

*Question 2 : C etc…*

Lorsque l'élève entre le code test dans le boîtier, par exemple 2A0A (voir « Mode d'emploi QUIZ »), le boîtier connaît toutes les informations : type de test, type de question, nombre de questions, bonnes réponses…

## QUELQUES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :




* : pour copier puis coller sur un document Word

** : pour imprimer

*** : pour changer de version

La suite des bonnes réponses au quiz change chaque fois qu'on modifie le type de test et/ou le type de question et/ou le nombre de question.

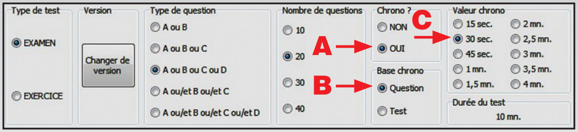
Si vous avez deux ou plusieurs quiz qui se suivent ayant : le même type de test (par exemple EXAMEN) et le même type de question (par exemple A ou B ou C ou D) et le même nombre de question (par exemple 10), le code test est identique et l'élève a peut-être mémorisé la suite des bonnes réponses (…) : **dans ce cas, choisissez une autre version pour modifier la suite des bonnes réponses en cliquant sur le bouton** [Changer de version] **(10 versions différentes).**

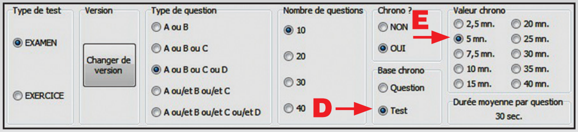
quizco84@yahoo.fr

## MODE CHRONO :

Si vous cochez Chrono OUI (A), vous pouvez choisir entre :

- Question (B), dans ce cas vous sélectionnez la durée maximum pour chaque question, par exemple 30 secondes (C).
- Test (D), dans ce cas vous sélectionnez la durée totale du test, par exemple 5 minutes (E).




En utilisant le Chrono, le temps restant s'affiche sur l'afficheur du boîtier :

- « 4 » clignotant, signifie qu'il reste plus de 4 minutes.
- « 45 » signifie qu'il reste 45 secondes.

En mode Chrono Question, lorsque la valeur chrono atteint « 0 », et que l'élève n'a pas répondu, la réponse est considérée comme fausse et le boîtier passe à la question suivante.

En mode Chrono Test, lorsque la valeur chrono atteint « 0 », le test est terminé et les questions non répondues sont considérées comme fausse.

Le score donne le nombre de bonnes réponses et le nombre de réponses données, par exemple pour un test de 20 questions, l'élève n'a répondu qu'à 18 questions dont 12 justes, le score est : 12/18.

Remarque, si vous choisissez, « Type de Question multiple (A ou/et B ou/et C) ou (A ou/et B ou/et C ou/et D), et Chrono : OUI », en fonction du choix des autres critères (EXAMEN ou EXERCICE, Nombre de questions…), la base chrono de type Test est dans certain cas inactive ou le nombre de version (bouton Changer de version ) est plus restreinte (inférieure à 10).

## MODE LIBRE :

Pour faire un simple test qui ne fait qu'enregistrer les réponses de l'élève et lui permettre de revoir les réponses qu'il a donné lors du corrigé, il n'est pas utile d'utiliser le logiciel GE3 :

Lorsque le boîtier affiche « _ _ _ _ _ », on ne saisit aucun code test, mais on appuis pendant quelques secondes sur la touche Val pour démarrer le quiz. Si le quiz comporte 20 questions par exemple (maximum 40 questions), lorsque s'affiche « QUESTION 21 », on appuie pendant quelques secondes sur la touche Cor pour interrompre le quiz.

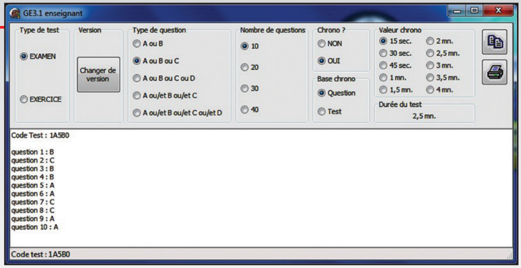
# Exemple de création de Quiz

Je veux créer un QUIZ de type EXAMEN, de 10 questions.
Pour chaque question, l'élève a le choix entre 3 propositions de réponses : A ou B ou C.
Je veux utiliser le chrono Question, et pour chaque question, je donne 15 secondes pour répondre.
J'ai déjà réalisé de nombreux quiz de ce type et je crains que l'élève ait mémorisé (ou noté) les bonnes réponses. Je change alors de version en appuyant une ou plusieurs fois sur la touche [Changer de version] ,par exemple 5 fois. S'affiche alors le Code Test 1A5B0 (le numéro de la version est en 3ème position du Code Test).

## LE LOGICIEL GE3 M'INDIQUE QUE :

- Le Code Test est : **1A5B0,**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 1 en B,**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 2 en C,**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 3 en B,**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 4 en B,** etc…

Sur la base de ces informations, je réalise mon QUIZ.




# QUIZ ( exemple)

**Code Test : 1A5B0**

**Mode EXAMEN - Chrono 15 s.**

**1. Combien de temps a duré la guerre de 100 ans ?**

**A** 100 ans
**B** 116 ans
**C** 96 ans

**2. Dans quel pays est fabriqué le « Panama-Hut » ?**

**A** Panama
**B** Brésil
**C** Equateur

**3. Quel mois de l'année les russes fêtent-ils la révolution d'octobre ?**

**A** Octobre
**B** Novembre
**C** Septembre

**4. Quel est le prénom du roi Georges IV ?**

**A** Georges
**B** Albert
**C** Jonas

**5. De quel animal les îles canaries tirent-elles leur nom ?**

**A** Phoque
**B** Kangourou
**C** Canari

**6. Ce panneau signifie :**




**A** qu'on peut à nouveau s'arrêter
**B** qu'on ne peut plus s'arrêter
**C** qu'il faut obligatoirement rouler

quizco84@yahoo.fr

**7. Dans ce cas, je vais :**




**A** tout droit
**B** à droite
**C** à gauche

**8. Cette situation est interdite :**



**A** non
**B** oui si l'animal est dressé
**C** oui

**9. Pour conduire ce véhicule :**



**A** vous n'avez besoin d'aucune autorisation
**B** il faut le permis B
**C** il faut une autorisation de la préfecture

**10. La charge maximum pour une voiture est :**



**A** la valeur indiquée sur la carte grise
**B** 6 valises par passager
**C** 7 fois la hauteur du véhicule

| Questions | Bonne Réponse | Explication |
|---|---|---|
| 1 | B | La guerre de 100 ans a duré **116 ans** (de 1337 à 1453). |
| 2 | C | Le « Panama-Hut » (chapeau) est fabriqué en **Equateur.** |
| 3 | B | La fête de la révolution d'octobre est le 7 **novembre.** |
| 4 | B | Le prénom de Georges IV est **Albert**, il a changé son nom en 1936. |
| 5 | A | En latin les îles canaries signifient : les îles du **phoque.** |
| 6 | A | **On peut à nouveau s'arrêter.** |
| 7 | C | Il faut tourner **à gauche.** |
| 8 | C | **Oui**, il est interdit de transporter un animal sur une moto. |
| 9 | A | **Pas besoin d'autorisation** pour conduire ce véhicule. |
| 10 | A | La charge maximum d'un véhicule est **indiquée sur la carte grise.** |

# Mode d'emploi QUIZ



- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur [On Reset] .
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes. La touche [On Reset] rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- La fonction « **Reset** », en appuyant sur la touche [On Reset] pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

## POUR COMMENCER UN TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ _ »
- Entrer le code test avec les touches : [▲] [▼] [A] [B] [C] et [D] .
- [Cor] pour corriger et [Val] pour valider.

## LE TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
- entrer la réponse,
- [Cor] pour corriger et [Val] pour valider (voir remarque 1).
- En appuyant quelques secondes sur la touche [Val] sans donner de réponses, on saute la question et on passe à la question suivante.

## CHRONO :

Si le quiz est chronométré, le temps restant (pour répondre à la question ou pour l'ensemble des questions du quiz) s'affiche sur l'afficheur du boîtier, par exemple : « 4 » clignotant, signifie qu'il reste plus de 4 minutes, « 45 » signifie qu'il reste 45 secondes.

## A LA FIN DU TEST :

- S'affiche « - - »
- Les touches [▲] et [▼] permettent d'afficher : le score *(voir remarque 3)* et le corriger *(voir remarque 2)*.
- La touche [Code Score] affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

## REMARQUE 1 :

**Pour tous les tests de type « EXAMEN »**, après validation de la réponse (touche [Val] ), on passe automatiquement à la question suivante.

**Pour tous les tests de type « EXERCICE »**, après validation de la réponse (touche [Val] ), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche. Appuyer sur la touche [Val] pour passer à la question suivante.

## REMARQUE 2 :

Pour tous les tests de types « EXERCICE » et « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

## REMARQUE 3 :

Le score donne le nombre de bonnes réponses et le nombre de réponses données, par exemple pour un test chronométré de 20 questions, l'élève n'a répondu qu'à 17 questions (car pour 2 questions il n'y a pas eu de réponses dans le délai chrono alloué et l'élève a sauté 1 question) dont 12 justes, le score est : 12/17.

quizco84@yahoo.fr